

La poétique de l'erreur

Penser la scénographie des œuvres de l'artiste et designer Gaetano Pesce au cœur du Design Museum Brussels

Équipe encadrante

Cristina Bargna, responsable des collections
Alessandra Bruno, enseignante-chercheure
Fanny Calmels, architecte et enseignante
Sara Caruso, architecte et enseignante

Équipe étudiante

20 étudiant·es en équipes de 4

Avec le support de

Design Museum Brussels

Intervenant·es

Cristina Bargna, Design Museum Brussels, un·e scénographe



Objectifs

Exploration du travail de Gaetano Pesce.

Conception et construction d'un espace scénique pour ses oeuvres au sein du Musée du Design de Bruxelles.



Face Cabinet (2019)

Nous proposons un **workshop immersif d'une semaine** en collaboration avec le Design Museum Brussels, visant à la refonte de l'espace dédié à Gaetano Pesce dans le parcours de la présentation de la collection du musée, intitulée « The Plastic Design Collection ».

Durant une semaine, nous demanderons à nos étudiants de faire des **propositions** pour mettre en scène les objets de l'artiste et designer Gaetano Pesce faisant partie de la collection du Design Museum Brussels.

La **scénographie** sera envisagée comme un outil narratif, reflétant l'approche audacieuse et expérimentale de leur créateur.

L'objet de design est analysé non seulement pour ses propriétés techniques mais comme **bagage et moyen de communication de valeurs, des besoins, des aspirations**, mais aussi des revendications de la société qui en fait utilisation.

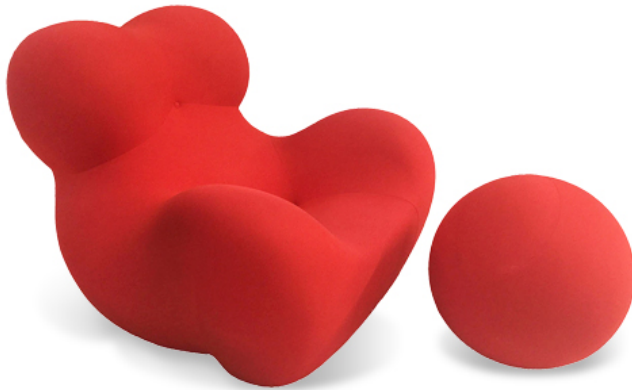


Pratt chairs (1984)

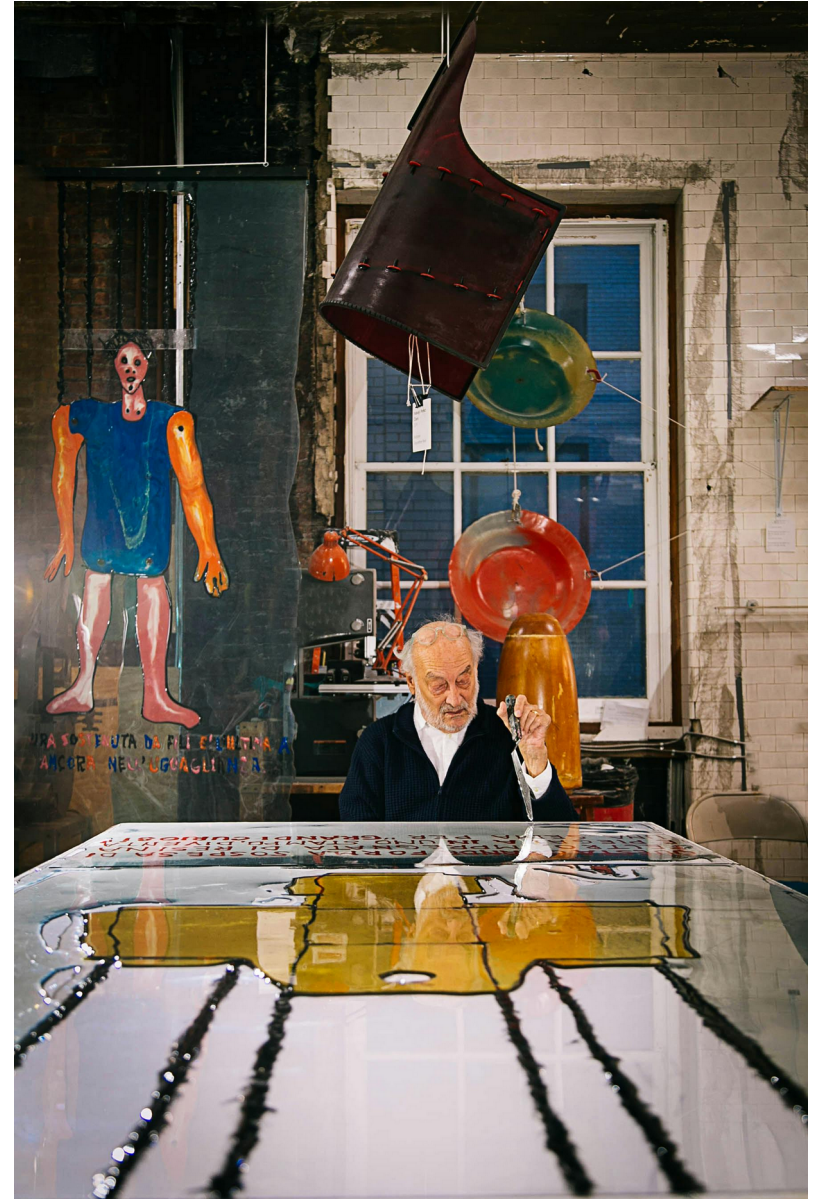
Qui est Gaetano Pesce ? (1939 - 2024)

Architecte, designer et artiste italien, Gaetano Pesce a marqué l'histoire du design par son approche expérimentale et sa vision engagée.

Son travail, souvent centré sur l'idée de diversité et d'humanité, mêle exploration des matériaux, formes organiques et réflexion critique sur la société.



Fauteuil Up 5 + pouf Up 6 (1969)





KANAL bar-brasserie © l'équipe

Comment présenter ses œuvres ?

Par équipes de quatre, les étudiant.e.s concevront leurs propositions **sous forme de maquettes**, abordant des questions comme la circulation, la mise en lumière, l'interaction avec les objets et le public, ainsi que l'intégration dans l'espace existant du musée.

La majeure partie du travail se déroulera **au sein du musée**, permettant aux étudiant.e.s de s'imprégner de l'architecture du lieu et des pièces à exposer.

Cristina Bargna, responsable des collections, nous accompagnera tout au long de la semaine. Un·e **scénographe** et un·e **experte en design** interviendront également pour nourrir les réflexions et élargir leurs perspectives.

Où ?

Design Museum Brussels,
Trade Mart Brussels, Place de Belgique 1,
1020 Laeken.



Les étudiant.e.s seront confrontés à des enjeux réels, avec un **budget défini** et des contraintes spécifiques fournies par le musée, **simulant un contexte professionnel**. Ce cadre leur permettra de développer des compétences techniques et conceptuelles.

À l'issue du workshop, toutes les maquettes seront **exposées d'abord au Lombard** pour participer au vernissage collectif de la faculté puis **dans un second temps au musée**, offrant une visibilité au processus créatif.

L'une des scénographies sera **sélectionnée et réalisée par le musée**, une opportunité unique pour les étudiant.e.s de voir leur travail prendre vie.



KANAL bookshop © XDGA + L'Architecture qui
dégénère + Gilles Collard

Lundi / Étape 1

- Conférence de Cristina Bargna et d'un·e scénographe sur Gaetano Pesce.
- Visite guidée du musée, avec un accent particulier sur la scénographie.

Mardi / Étape 2

- Discussion collective sur Gaetano Pesce.
- Étude des objets du musée.
- Repérage de l'espace d'exposition et réalisation des premiers croquis et maquettes (1:100 / 1:50).
- Présentation collective en fin de journée.

Mercredi / Étape 3

- Présentation collective des maquettes 1:100 et 1:50.
- Début de la réalisation des prototypes 1:1.

Jeudi / Étape 4

- Réalisation des maquettes à échelle 1:20.


Vendredi / Étape 5

- Mise en place de l'exposition des maquettes au Lombard.
- Désignation du projet retenu pour la réalisation.

Rappel : La SIP compte pour 5% de la cote de Projet. Si vous êtes absent·es, veuillez nous informer et justifier votre absence.



Fauteuil « Feltri »
(1987)

The image shows the interior of a house with a high ceiling and walls made of large, light-colored stone tiles. The floor is made of dark wood. There are several windows: a long horizontal window at the top, a large central window with a complex, organic shape, a small circular window on the left, and a semi-circular window on the right. A door is visible on the right side. The walls are decorated with colorful, abstract paintings. A small table with a black object on it is on the left. A stack of books or papers is on the floor near the right wall. The overall atmosphere is artistic and modern.

1998. Maison à Bahia

“We forget that architecture is an art,
and each place deserves to be properly
represented by the artist-architect— not
in terms of material, but to reflect
the spirit of the place”

Gaetano Pesce